株式会社 テクノスジャパン

〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11
第2モナミビル3F

©1991. TECHNOS JAPAN CORP.

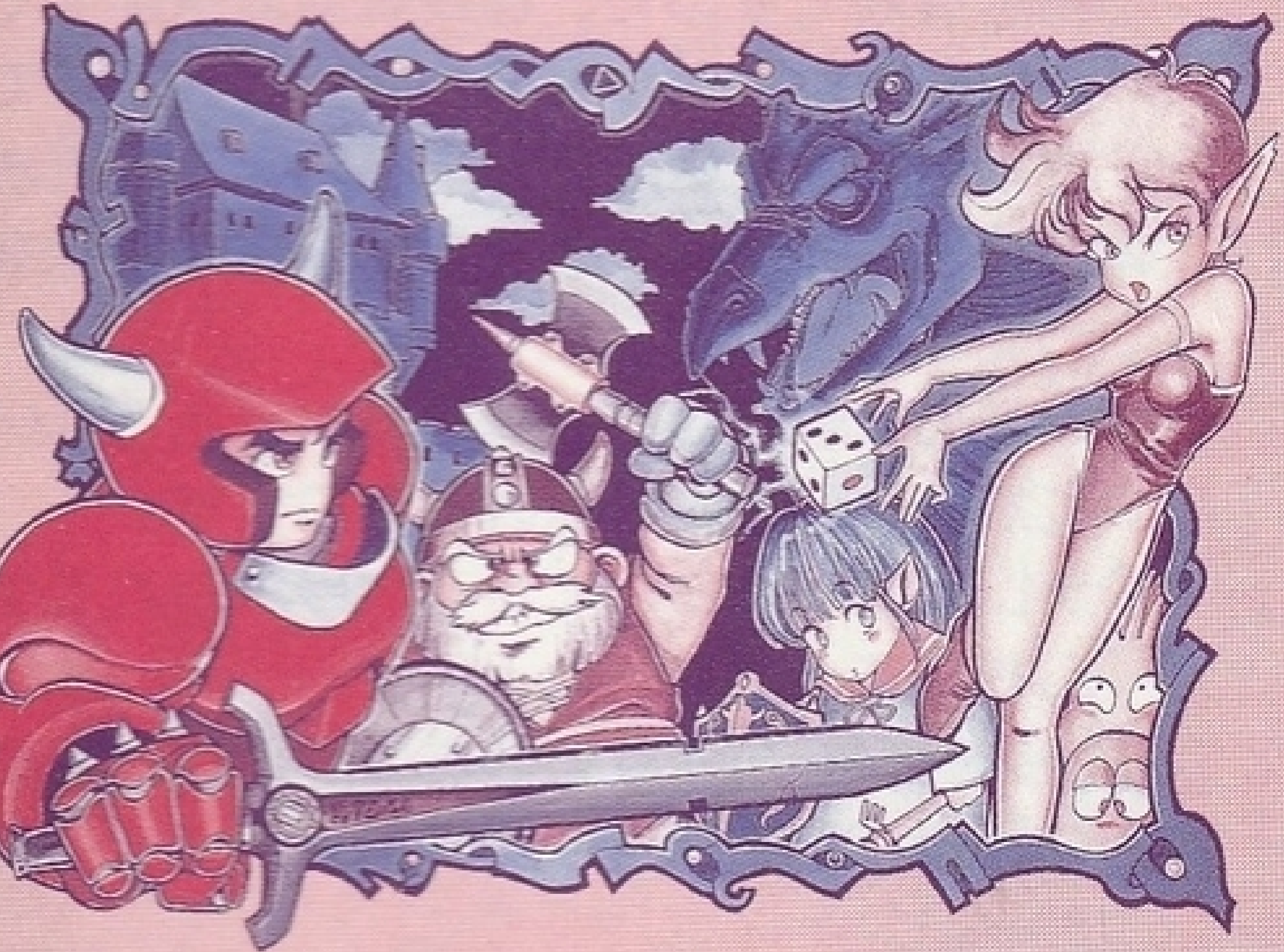
FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

すごろクエスト
SUGORO QUEST
ダイスの戦士たち
THE QUEST of DICE HEROS



TJC-Q7

取り扱い説明書

TECHNŌS
TECHNŌS Japan CORP.™

SUGORO QUEST

このたびはテクノスジャパン・ファミリーコンピュータカセット「すごろクエストーダイスの戦士たちー」を、お買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用の前に取り扱い方、ご使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

②カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。

③端子部に触れたり、ぬらすなど汚さないでください。故障の原因となります。

④テレビ画面から、できるだけはなれてゲームをしてください。

⑤長時間ゲームをする場合は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。

⑥ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いてください。

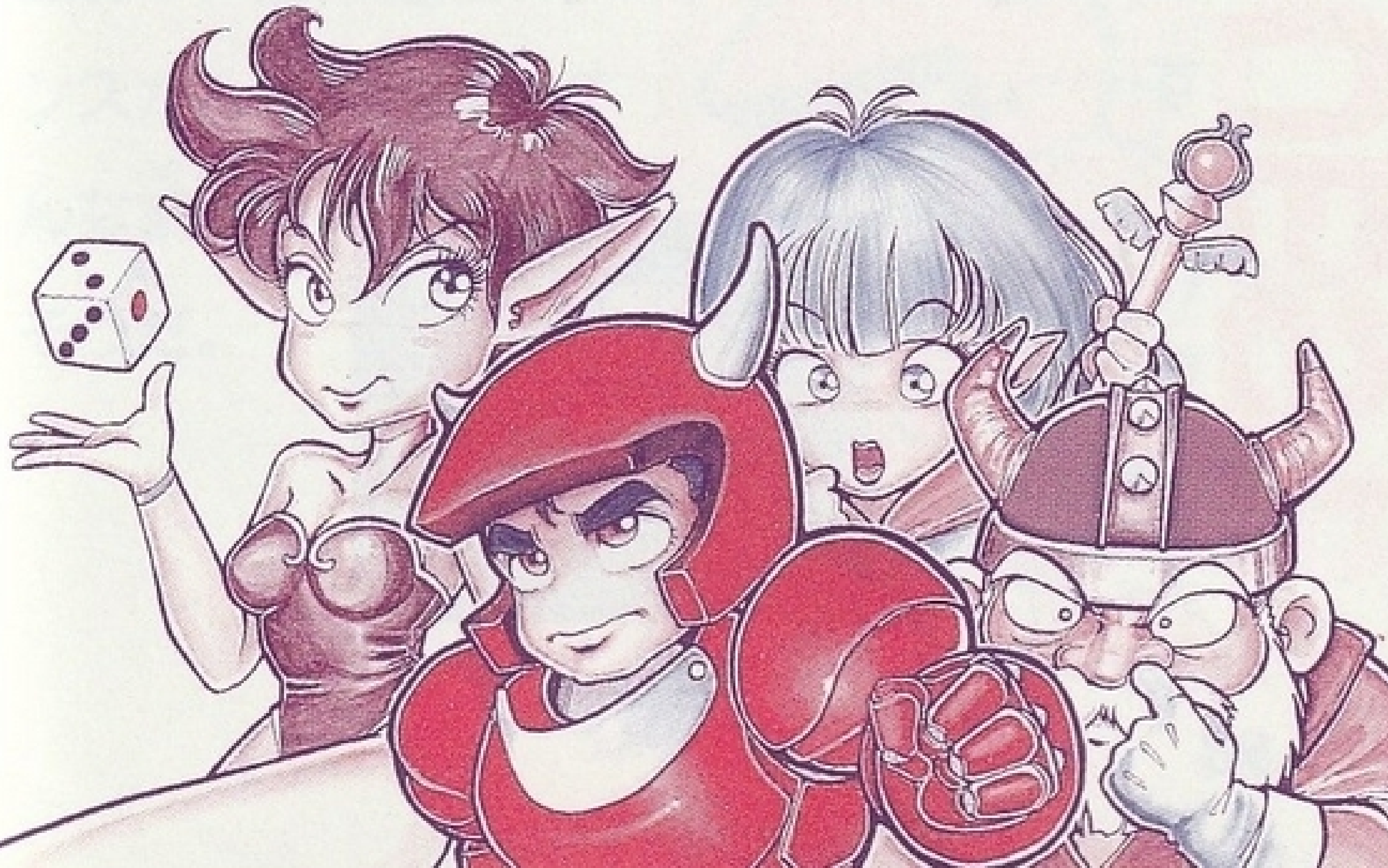
⑦シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

すごろクエスト

ダイスの戦士たち

CONTENTS

●はじまるよー！…………03
●キャラクターの紹介だ…04
●操作説明…………………08
●マップシーン……………15
●バトルシーン……………20
●道具紹介…………………22
●魔法リスト………………23
●ちょっとアドバイス……25



SUGORO QUEST

はじまるよー！

サイランド王国は、はるか昔から数多くの偉大な冒険者を、育ててきた国でした。

伝説や財宝、勇ましい冒険談を求めて、おおぜいの人間が集まってくるのです。サイランド王国の噂を聞いた他の国の国王達は、何かこまり事が起こるとすぐにサイランドの冒険者達に助けを求めてきます。この国はそんな冒険者達でにぎわう冒険者のための国なのです。そしてある日、いつものように４人の冒険を夢見る旅人が国王のもとへ訪れたのです……。

キャラクターの紹介だ

さあ、それでは冒険を始める前に４人の勇者を紹介しよう！　このゲームはキャラクターを別々に冒険させせなければならないんだ。だからそれぞれの個性をきちんと理解しておくのが上手に冒険を進めるコツだよ。

ファイター

あんまり魔法は得意じゃないけど攻撃力は抜群！　全体的にバランスがとれていて、どんな場面でも活躍できそうだ。

SUGORO QUEST

エルフ

体がとっても弱いけど、強力な攻撃魔法をビシバシおぼえるぞ！

もう少し体力があれば安心して冒険できるんだけどなあ。

ドワーフ

肉弾戦をやらせたら彼の右に出る者はいないぞ。とにかく腕力は世界一。だけどそんな彼にも弱点はある。魔法がまるっきり使えないんだ…。

ハーフエルフ

攻撃補助魔法の達人。だけどレベルが低いうちはなかなか苦労させられる。魔法を唱えるタイミングを間違えなければ、活躍してくれるだろう。

４人の主人公を上手に使おう

初めてプレイする時は、やはりファイターがオススメだ。戦いかたのコツや雰囲気がわかったら自分好みのキャラクターを使ってみよう！　キャラクターごとに違った戦略が必要だし、用意しなければならないアイテムも違うはずだ。早くキャラクターに慣れて場面に応じて４人を使い分けられるようになればカンペキだぞ！

SUGORO QUEST

ダイスマンたち

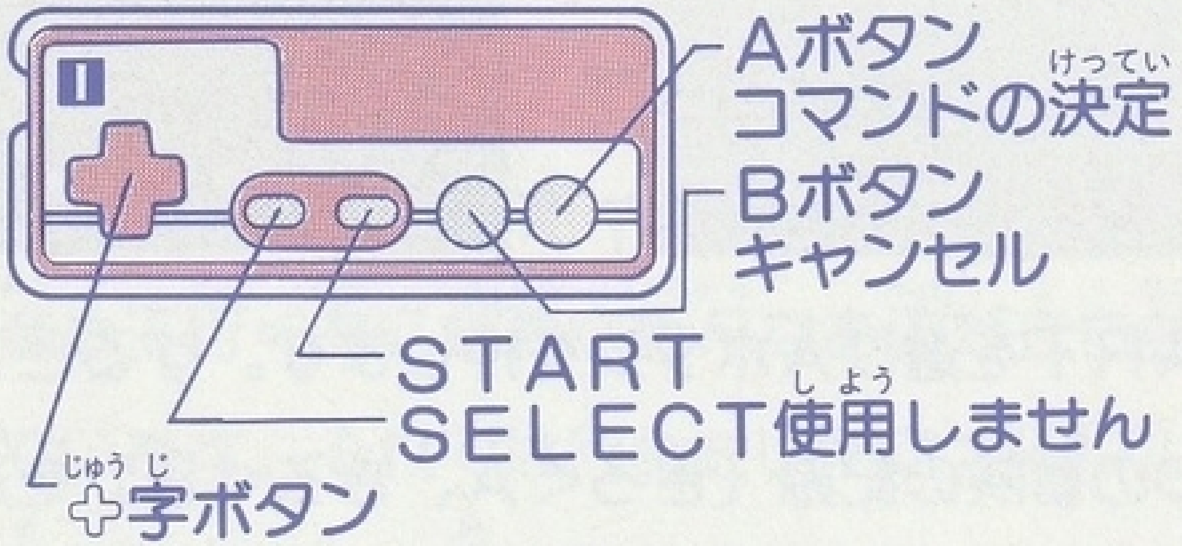
DICE—MEN

ダイスマンとは何者

戦闘中に主人公達を助けてくれるお助けキャラがダイスマンで、全部で6匹いるぞ。これをダイスマン1号～6号と呼ぶんだ。数字が大きいほどよい働きをしてくれるぞ。敵にクリティィイカルヒットを与えてダウンさせてしまったり、地面を揺らしてサイコロの『目』を変えてしまったりするんだ。ただしあんまり役に立たないダイスマンもいるそうだから、ご用心。

操作説明

Ⅰコントローラー

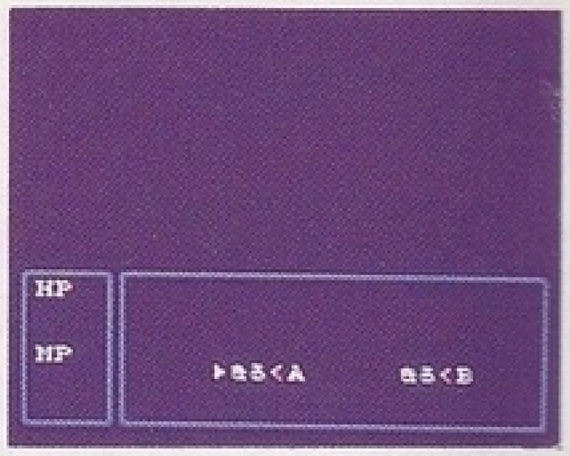


コントローラーの基本操作は、Aボタンで決定、Bボタンで解除。✚字レバーの上下左右でカーソルの移動をするんだ。これさえ覚えてしまえばあとはずーっとおんなじ操作方法だからとっても簡単、STARTボタンとSELECTボタンは使わないぞ。マップ上でキャラクターを移動させるときにも、✚字レバーの上下左右4方向を使うんだ。

SUGORO QUEST

それではゲームスタート！

▷START

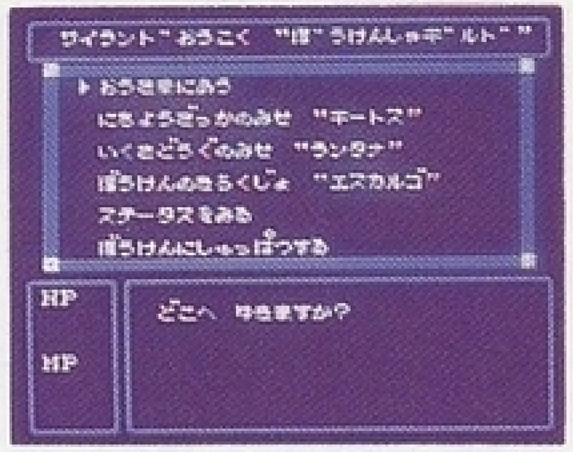


ゲームを初めからプレイしたいときはSTARTを選びAボタンを押します。すると2つの冒険の記録〔きろくA、きろくB〕を選ぶ画面になります。ここできろくAを選ぶと後は自動的にきろくAにセーブされます。

▷CONTINUE

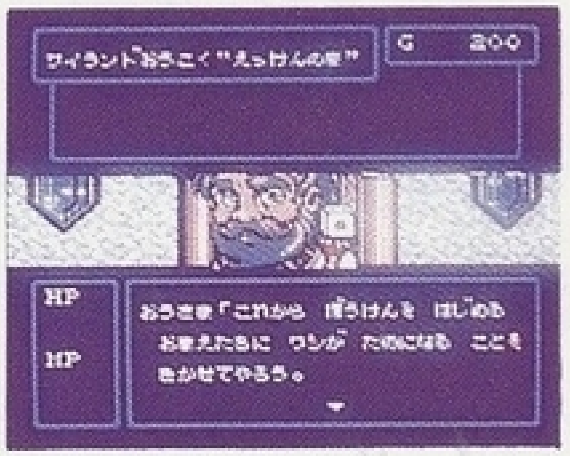
冒険の記録がセーブされていると CONTINUE と表示され、これを選びAボタンを押すと続きがプレイできます。〔きろくA、きろくB〕の両方にセーブされている場合どちらをロードするのか選ぶ画面になります。片方にだけセーブされてる場合は自動的にロードします。

冒険の中心サイランド王国



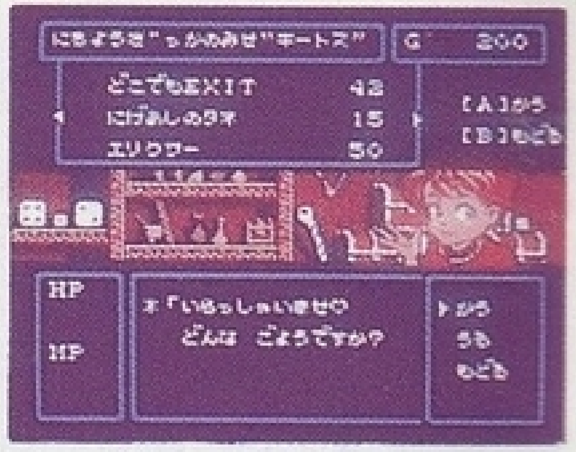
サイランド王国の冒険者ギルドからこのゲームは始まります。ここには主人公達が冒険を進めて行く為に必要な色々なお店が立ち並んでいます。それでは行きたい所にカーソルを合わせボタンを押してみましょう。

王様に会う



ここではサイランド王国の王様から役に立つありがたいお話を聞くことができます。何度も通うと王様は色々な事を聞かせてくれるでしょう。冒険が進むにつれ王様の話の内容も変わってゆくので、冒険から帰ってきたときには会いに行ってみましょう。

日用雑貨の店「キートス」



冒険に必要な沢山の道具を売っています。主人公達の力だけでゲームを進めるのは大変な事。道具を上手に使うのが賢い冒険のヒケツです。レバーの左右で売物リストを切り変えられ、不用な道具は買い取ってくれます。道具は４人共通で最高16個まで持てます。

いくさ道具の店「ランタナ」

店の主人は不愛想ですが品揃えは天下一の武器屋で４人が装備する武器、防具、盾を買えます。店内に入るとまず誰が買物をするのか決め品物を選びます。ここでも不用な装備品は買い取ってくれます。装備品は各自一種類の物を５個まで持てます。

冒険の記録所「エスカルゴ」

ここでできることは冒険の途中経過をカセット内にセーブすることです。電源を切った後も、続きをプレイすることができます。ゲームをやめたい時は必ず冒険の記録を行いリセットボタンを押しながら電源を切ります。

ステータスを見る

４人の勇者の強さを表す様々な数値を見たり、武器や防具を装備したり、唱えることができる魔法の一覧を見たりできます。このステータスの中で一番重要なのが『ちからのダイス』と『まほうのダイス』です。この２つのダイスを戦うときや、魔法を唱えるときに投げます。レベルアップするとダイスの上限が上がって行きます。

これが勇者のステータスだ！

LV；レベル。経験を積むことによって最高30までアップします。

GOLD；お金。これは４人の共有です。

EX；戦いによって得た経験値の合計表示。左が現在値、右が次のレベルまでの目標値。

ちからのダイス；力を表すダイスの『出目』の範囲を表しています。

まほうのダイス；魔力を表すダイスの『出目』の範囲を表しています。

わんりょく；力の強さを表します。

かしこさ；この数値が増えると敵の特殊な攻撃のダメージを減少させます。

たいりょく；この数値が増えると敵からの攻撃のダメージを減少させます。

こうげきりょく；腕力に装備品の強さをプラスした値。敵に与えるダメージが増します。

しゅびりょく；体力に装備品の強さをプラスした値。敵から受けるダメージを減らします。

冒険に出発する

ここから冒険へと旅立つ。さあ、いよいよ出発だ！準備はいいかな？

　さあ、いよいよ冒険に旅立つ時がやってきました。ここがサイランド王国のお城を出る旅立ちの門です。初めに誰が冒険に出発するのか１人選びます。次にどの冒険に出発するのか選びます。ここからは５つの冒険から選べるようになっていますが、どうやらこれで全部ではないという噂です。

　初めに選ぶことができるのは、ステージ１“旅立ち”だけですが、あなたがこの冒険に成功して帰って来ると選ぶ事のできるステージが増えてゆくのです。

　それでは、いざ出発！

マップシーン

SUGORO QUEST

冒険に出発すると、あなたは見知らぬ土地に立っています。これからこのマップ上を旅して人々から情報を得たり、敵と戦って行かなければなりません。マップ上を移動するには『いどうのダイス』を振って、出た目に従ってマスの上を進まなければなりません。マスには色々な種類があり、止まったマスによって色々な事が起こります。運が悪ければ、敵の現れるマスにばかり止まってしまうかも知れません。運のいい人は、とても貴重なアイテムを持っている人に会えるかも知れません。あなた自身の運がゲームの流れを大きく変える、それがすごろクエストなのです。

マップシーンのコマンド

SUGORO QUEST

いどう

マップ上を移動するための『いどうのダイス』が振られます。出た目の分だけマップ上を移動します。（✚字レバーでキャラクターを移動させます。）前に進むだけで後戻りはできません。

まほう

マップ上で唱えることができる魔法のリストが表示され、その中から唱えたい魔法を一つ選びます。もちろん魔法を覚えていなければ唱えることはできませんし、MPを消費します。

どうぐ

手持ちの道具が表示されその中から使いたい物を一つ選びます。道具はマップ上と戦闘中とに用途が分かれますがもし間違えて戦闘中のみ効果を発揮する物をマップ上で使ったとしてもその道具が無くなる事はありません。

しらべる

キャラクターが立っている足元を調べます。時には役に立つものが落ちているかも知れません。あまり期待しないで調べてみましょう。しつこく調べるときっと何かが落ちています。

ステータス

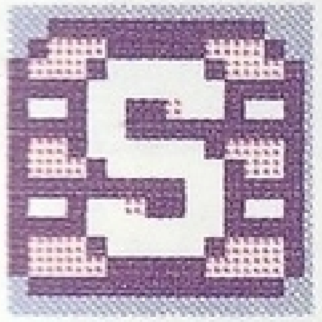
キャラクターのステータスを見れます。お城で見る時とは違い魔法のリストは見られませんが、その代わり冒険の間に見つけた『おたから』が見れます。おたからとは冒険をする為に必要なアイテムで道具ではありません。サイランド王国へ持ち帰る事はできません。

けんがく

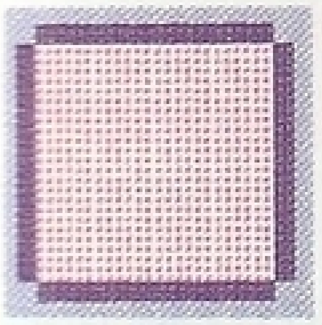
これはマップ全体を見るためのコマンドです。✚字レバーの上下でマップをスクロールさせる事ができます。見学モードを抜けるにはボタンを押してください。マップの全体図を把握しておくと有利に冒険ができます。

地形の説明

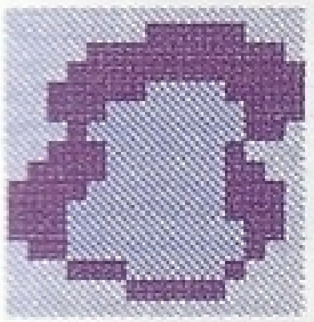
マップ上にあるマスの意味を覚えましょう。どのマスに止まると、どんな事が起こるのかしっかり覚えておかなくてはいけません。



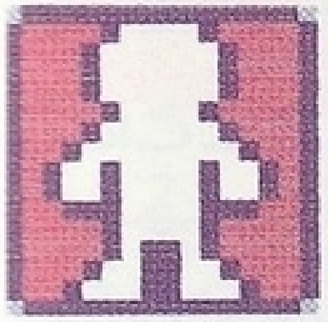
←スタート地点のマスです。ここに戻ってきてもサイランド王国には戻れません。



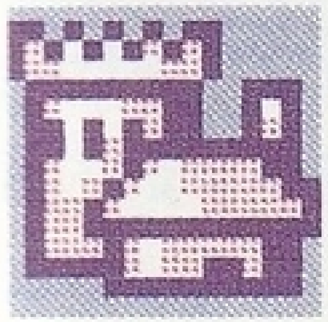
←何も書いていないマスではモンスターが出現し、止まると戦わなければなりません。



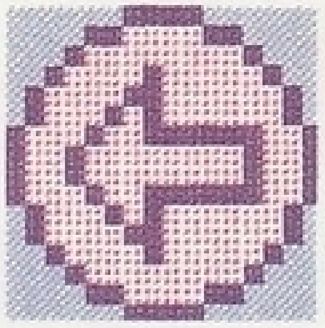
←泉のマスは体力回復です。レベルに応じた量だけ、HP、MPが回復します。



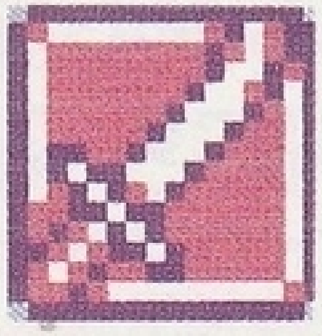
←登場人物のマスです。ここに止まると誰かに出会えます。アイテムをくれる人もいます。



←建物が書かれているマスは、村のマスです。ここは上を通過することはできません。

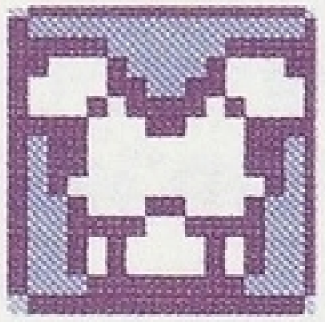


矢印のマスを通過する時は、その向きに従います。ここに止まるとモンスターが出現します。

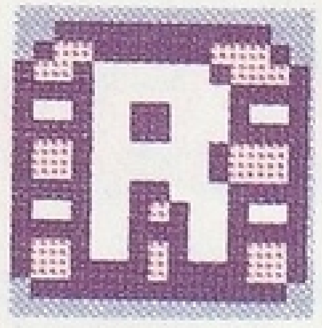


このマスは武器の女神が現れ装備している武器を少しパワーアップしてくれます。

ここは盾の女神が装備中の盾をパワーアップしてくれます。その盾の名前に＋印が付きます。



このマスではの鎧の女神が鎧のパワーアップをします。何度も止まるほど値が蓄積されます。



“R”はリタイアのマスで、冒険を途中で逃げ出したことになりサイランド王国へ戻ります。

山にはモンスター共のボス格が住んでいます。

バトルシーン

これが戦闘シーンだ。熾烈なサイコロバトルが繰り広げられる！

バトルシーンのコマンド

たたかう

装備している武器で敵を攻撃するコマンド。力のダイスを投げ合い数の大きい方が攻撃権を得ます。戦うコマンドを選択しても敵より大きな数を出さないと敵にダメージを与えるどころか自分が一方的に攻撃を受けてしまいます。

まほう

このコマンドを入力すると使用可能な魔法のリストが表示され、使いたい魔法を選ぶと魔法のダイスを投げ合います。ダイスの目の差がそのまま魔法の効力となります。失敗すると反撃を受け、しかも消費したMPは戻りません。

どうぐ

このコマンドを入力すると、持っている道具のリストが表示されます。使いたいものを１つ選ぶとそれを使った結果がメッセージされます。主人公が道具を使っている時、モンスターに攻撃を受けることはありません。

にげる

このコマンドは戦闘から逃げ出すために使います。まず主人公が移動のダイスを投げマップ上を逆に進みます。続いてモンスターが移動のダイスを投げ追いかけてきます。敵が追いつくことができなければ、戦闘は終わりです。

よ ぶ

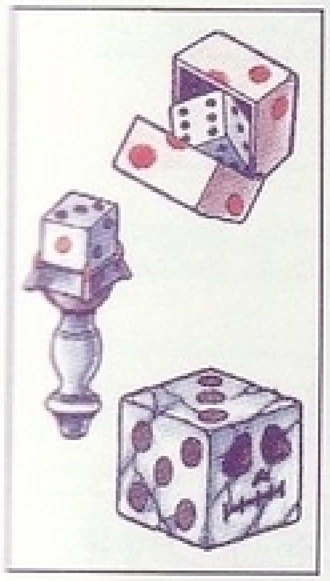
これはお助けキャラのダイスマンを呼ぶコマンドです。投げたサイコロの号数のダイスマンが現れます。ダイスマンがいる間は『よぶ』の代わりに『もどす』というコマンドが表示されます。

道具紹介

どこでもＥＸＩＴ；マップ上で使用するとサイランドへ帰ることができます。

アミュレット１～６；マップ上で使用するとアミュレットの数字の分だけ進めます。

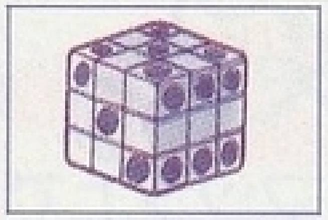
ヤモリのくろやき；ダウンしているダイスマンを起こすことができます。



しっぱいのダイス；マップ上でダイスの振り直しができます。

きぼうのダイス；戦闘中に使うとプレイヤーのダイスの小さな目が出にくくなります。

いましめのダイス；戦闘中に使用するとモンスターのダイスの大きな目が出にくくなる。



いかさまダイス；マップ上で使うと、好きな目が出せます。

マジックドリンク；MPを回復できます。

エリクサー；死んでしまった時に、これを持っていると生き返ることができます。

やくそう、チーズ、とうもろこし、くろパン；HPを回復。値段の高いほど多く回復します。

しゅりけん；モンスターにダメージを与える。

魔法リスト

魔法名	消費MP	効果
ヒール	4	HPを回復
ハイヒール	7	HPを回復
ハイパーヒール	14	HPを回復
リターン	1	サイランド王国へ帰る
ファイアーボール	3	モンスターに火の玉をぶつける
プロミネンス	10	モンスターに火の玉をぶつける
ニナジーミサイル	9	モンスターに電撃を浴びせる
アトミックボルト	15	モンスターに電撃を浴びせる
アシッド	20	モンスターに酸の雨を降らせる
ギーガーブラッド	30	モンスターに酸の雨を降らせる
ダイスコール	14	マップを移動するときダイスの目を操る
ダイスグロウ	20	戦闘中に唱えると、プレイヤーのダイスに小さい数が出にくくなる
ダイスドレイン	28	戦闘中に唱えると、モンスターのダイスに大きい数が出にくくなる
プロテクション	20	プレイヤーの守備力を増やす
キャンセルアーム	20	モンスターの守備力を減らす
バーサーカー	18	プレイヤーの攻撃力を一定時間2倍にする
パラライズ	12	敵のダイスマンをしばらく動けない状態にする
チェンジヒール		MPを全てHPに変える
エスケイプ	99	戦闘をその場で終わらせる
ホーリーウォール	28	モンスターの特殊攻撃をはね返す光のカベを作り出す

SUGORO QUEST

SUGORO QUEST

ちょっとアドバイス

では最後にサイランド国王からのアドバイスを聞いてもらおうかのう。

何と言っても上手に冒険を進めて行くコツは、モンスターの弱点を見極めることじゃろう。それからペース配分も大切じゃのう。せっかくボスの所までたどり着いてもHPが残り少なく、体力回復の道具もMPも残っておらんのではせっかくの苦労が水の泡じゃ。

そうそう、賢い冒険者となるには時には逃げる事も肝心じゃな。敵から逃げるのは道をバックする唯一の方法なんじゃよ。これを利用すれば止まり損ねたマスに何とか止まることができるはずじゃ。

うむ、他にも沢山教えたいことが在るんじゃが、あんまり楽しみを減らしてはかわいそうじゃからワシの話はこのぐらいにしようかのう。

では、おまえ達が立派な冒険者になる日を楽しみに待っておるぞ！

保証書

保証期間内に、取り扱い説明書の注意書にしたがって、正常な状態で使用していて故障した場合には、本記載内容に基づき無料修理します。

本書は日本国内においてのみ有効です。

TECHNŌS
TECHNŌS Japan CORP.™
株式会社 テクノスジャパン
東京都新宿区歌舞伎町2-31-11
第2モナミビル
☎03(3205)3332

保証規定

(1)保証期間は下記の通りとさせていただきます。

イ．必要事項（お買い上げ日、販売店名）の記入と販売店印のある場合は、お買い上げ日から6ヵ月間。

ロ．上記以外の場合は、発売日から6ヵ月間。

(2)故障が発生した場合は、製品に保障修理申込書と故障状況を記入した説明文を添えて、小社までお送りください。

(3)修理依頼品をお送りくださる場合の郵送料金その他の費用は、お客様のご負担となります。郵送に際しては適切な梱包の上、紛失などを防ぐため簡易書留をご利用ください。郵送途中の事故・紛失についての保証は、小社としては負いかねますので、悪しからずご了承ください。

(4)保証期間内でも次のような場合は有料修理となります。

イ．誤用、乱用および乱暴や不注意な取り扱いによる故障。

ロ．火災、地震、風水害、落雷その他の天災地変、公害や異常電圧による故障または損傷。

ハ．無理な改造や不当な修理による故障または損傷。

ニ．使用中に生じたキズや衝撃、落下等による故障、損傷。

ホ．本品と直接関係ないものが原因となって発生した故障。

ヘ．保証修理申込書のご提示がない場合。

(5)本書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

●この保証書は本書に明示した期間、条件のもとに無料修理をお約束するものです。したがって、この保証書によって、お客様の法律上の権利を制限することは一切ありません。保証期間経過後の修理等についてご不明の場合は、小社にお問い合せください。

●保証期間経過後の故障についても有料修理ができますが、修理用部品の保有期間の関係から、その期限は発売日から1年間とさせていただきます。

故障状況

保証修理申込書

品名	すごろクエスト ダイスの戦士たち　TJC-Q7	
お客様	お名前	
	ご住所　〒	
	お電話　　－　　－	
販売店	所在地	
	店名　㊞	
お買い上げ日	年　月　日	